Numero 7
Febbraio 2003

Edizione Deluxe 2024

RETROGAMES

TERRA CRESTA

HIT THE ICE
PUZZNIC
ROD LAND

MILESTONES
ZZAP! TEST

MOON CRESTA: IL RITORNO

ARRIVANO LE RECENSIONI HOME COMPUTER
MILESTONES PARTE 2: IL 1980

EDITORIALE #7

Notizie, notizie, notizie... troppe notizie in questo numero e non so da dove iniziare!

Provo così: vi presento due nuovi ingressi in redazione. Il primo è Talas, vive in Germania ed è un grande appassionato di videogame ed emulatori. Il secondo si è già presentato nel nostro forum ed è Lee Bolton: non solo è il webmaster del sito di trucchi Peek'n'Poke, ma ha anche partecipato alla stesura del numero 107 di Zzap!64 uscito a marzo del 2002. Lee scriverà recensioni di giochi arcade e home computer 8 e 16 bit.

Eh sì, avete letto bene: ho detto giochi per home computer! Inauguriamo con questo numero una nuova sezione chiamata Zzap!Test. È una vera e propria "rivista nella rivista" col proprio editoriale, le recensioni ed i trucchi per i giochi classici usciti negli anni Ottanta. Ma cosa c'entra con Zzap!Raine? Semplice: i giochi recensiti saranno conversioni casalinghe degli arcade emulati dal RAINE. In questo numero troviamo conversioni 8 e 16 bit di Rainbow Islands e Super Space Invaders, i cui originali da sala furono recensiti su Zzap!Raine numero 1. I giochi saranno testati su Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST ed altri, per cercare di accontentare un po' tutti.

Tornando alla rivista, questo mese abbiamo, per la prima volta, una recensione di un gioco sportivo (Hit the Ice), poi uno sparatutto classico (Terra Cresta), un platform (Rod-Land) ed un buon puzzle game (Puzznic). Insomma ce n'è per tutti i gusti. Buon divertimento e... Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

REVIEWS

Una rivista di videogame non è tale senza le mitiche recensioni.
E se hanno percentuali, faccine e commenti... beh, allora è Zzap!
In questo numero vi presentiamo...

SPECIALI

Le schede tecniche dei videogame recensiti in questo numero, corredate da trucchi e curiosità

Per la copertina del numero 7, Liliana rielabora gli elementi grafici del flyer di Terra Cresta e li posiziona in modo da creare spazi liberi in cui inserire i testi in primo piano.

Per la prima volta compare "Raine Videogames" nella fascia laterale e vengono aggiunte le fasce diagonali basse, ispirate alle copertine di Oliver Frey per Zzap!64.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 7, Febbraio 2003. Nuova edizione in formato PDF, Gennaio 2024. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2003 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2003, copertina 2024, grafica e layout rivista)
Redazione: Luca "MADrigal" Antignano, Marco "Redhot" Castiglioni", Milos "Talas" Jovanovic, Paolo "RoyJ" Facchini, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

RECENSIONE DI STEFANO “ZAXXON1” FERRARI

Più che un videogame, Williams ci presenta una simulazione di hockey. O forse potremmo definirla una parodia del peggio del peggio di quel che accade su una pista di ghiaccio.

La partita si svolge in America e i team sono semplicemente Reds e Blues. Ma se guardiamo bene a bordo campo vediamo due bandiere sventolare: USA e Canada. Quando inizia la partita, viene suonato l’inno a “stelle e strisce”.

Entra l’arbitro coi primi due atleti per ciascun team ed inizia il primo tempo. Il gioco dura quindici minuti divisi in tre tempi di cinque minuti ciascuno. Ogni due minuti bisogna inserire un altro gettone altrimenti la partita finisce.

Gli spettatori non stanno con le mani in mano: alcuni tirano bottiglie di birra, panini masticati o qualsiasi cosa abbiano nelle tasche, altri sputano sui giocatori. Ma chi mai si mette a sputare in un campo da hockey? Va beh...

Le regole del gioco sono quelle dell’hockey tradizionale: se una squadra segna o se il portiere riesce a trattenere il disco, il gioco riparte da centrocampo. La sfida è violenta e bisogna spesso caricare gli avversari col proprio corpo o a colpi di bastone. L’arbitro sembra non preoccuparsi di tutto questo e l’azione non viene mai interrotta.

Prima del fischio d’inizio possiamo scegliere il portiere ed uno degli attaccanti, che controlleremo durante la partita.

Gli altri membri del team sono decisi e controllati direttamente dal computer. Il team avversario è completamente gestito dal computer, a meno che non giochiate in due, tre o quattro – nel qual caso ogni giocatore controlla un atleta diverso.

Le azioni consentite sono pugni, cariche, passaggi, tiri in porta alti e bassi ed il famigerato “super colpo”. Di che si tratta? Dapprima si posiziona un giocatore dietro la linea di porta. Si lancia il disco in alto ad un compagno che nel frattempo sta al centro come un ballerino, e questo lo colpisce con incredibile velocità e potenza!

All’inizio di ogni tempo di gioco abbiamo accesso allo spogliatoio in cui vediamo tecniche e strategie da usare nel gioco. E prima del fischio d’inizio o ripresa, vedremo la pubblicità di un ipotetico energy drink che potremo acquistare con un gettone extra.

Questo darà una carica extra ai nostri giocatori. Gli effetti del drink si vedono subito: atleti che corrono come matti e tirano mazzate violentissime con una capacità di fare goal che va al 99% dei colpi tirati, talmente potenti che il disco tira anche il portiere dentro la porta! Non un modo onesto di vincere...

Oltre a indicare punteggio e tempo rimasto, il tabellone mostra anche le azioni più spettacolari d’attacco e difesa. Alla fine del terzo tempo il gioco finisce e vengono mostrati risultati e statistiche della partita. Se abbiamo giocato bene, ci viene proposto di inserire le nostre iniziali nella tabella dei record.

MJ

Mi piaceva un sacco giocarci da bambino... beh almeno per un paio di minuti! È un gioco di hockey con elementi da picchiaduro. Nessuna presentazione, grafica ed animazioni noiose, sonoro inesistente a parte alcuni effetti sonori. Apprezzabile invece la sintesi vocale, ma è tutto qui.

Comunque il gioco non mi attira. La cosa migliore è la scelta dei giocatori. Ma vorremo giocarlo per più di qualche minuto? Potremmo anche vincere un match... e poi? No, a meno di avere altri tre amici con cui fare una sfida a quattro, allora sì, potrebbe essere divertente. Altrimenti non ne vale proprio la pena.

Z1

Mi sto chiedendo: ma quanti gettoni servono per finire questo gioco? Devi usarne uno almeno ogni due minuti e non basta neanche per finire un tempo della partita! Poi dopo tre gettoni... via un altro gettone per acquistare la pozione per migliorare le prestazioni del team. E poi le vitamine, anche loro da acquistare. E alla fine ho speso ben dodici gettoni per potermi godere una partita intera! Se questo gioco fosse in una sala giochi, non ci avrei mai giocato. Ma è comunque una scocciatura anche sul RAINE.

È un peccato perché il gioco sarebbe anche carino, solo che diventa noioso piuttosto alla svelta. Se riuscirete a memorizzare le posizioni chiave da cui tirare in porta e continuerete ad acquistare vitamine tutto il tempo, praticamente vincerete sempre.

Simpatico per qualche minuto ma poi lo dimenticherete del tutto.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 83%
GRAFICA: 82%
SONORO: 66%
ORIGINALITÀ: 81%
APPETIBILITÀ: 67%
LONGEVITÀ: 37%
EMU QUALITY: 99%

GLOBALE: 58%

©1985 Nichibutsu

RECENSIONE DI MILOS "TALAS" JOVANOVIC

Vediamo questo spara-tutto di metà anni '80. Non si tratta un gioco a caso ma del seguito diretto di **Moon Cresta** (vedi a pagina 12) che affonda le proprie radici in **Space Invaders**. Non conoscevo questo gioco fino a poco tempo fa ma sono rimasto piacevolmente sorpreso di averlo a portata di dita sul mio joypad!

La prima cosa che colpisce è il meccanismo di potenziamento delle armi. Non ricordo di aver visto niente di simile prima, anche se mi ricorda un po' **Hybris** per Amiga. La nostra astronave decolla da una base sottomarina ed è armata con due cannoncini piuttosto deboli. C'è un vantaggio ad avere un'astronave piccola e maneggevole: è perfetta per fare lo slalom tra i proiettili nemici.

Per prendere nuove armi più potenti dovremo sparare su dei "contenitori" che si trovano sul terreno ed hanno forma di piccoli avamposti militari. Questi mandano in cielo moduli aggiuntivi per la nostra astronave, che dovremo raccogliere. Appena presi, si agganciano sulla nostra navetta (considerata il "modulo base") rendendola più potente ma anche più grande.

▲ Il letale secondo boss

Ci sono cinque componenti in tutto – compreso il modulo iniziale. Sono contraddistinti da numeri da 2 a 5. E il bello arriva qui: raccogliendoli tutti, l'astronave si trasforma nella mitica "Terra Cresta", un velivolo a forma di fenice infuocata invincibile. Per pochi, preziosi secondi potremo goderci un po' di respiro – il che non è poco visto che il gioco è proprio tosto!

Vediamo più da vicino questi nuovi quattro moduli. Il numero 2 fornisce larghe ali e raddoppia la potenza dei cannoncini. Un componente indispensabile è il modulo numero 3, che aggiunge i retro-cannoni: è l'arma migliore per colpire i nemici a terra protetti da barricate frontali. Il numero 4 è un grosso laser frontale che potenzia il tutto. L'ultimo componente è una sorta di barriera posteriore – che non protegge proprio da tutti gli attacchi. La cosa più interessante di questo componente è che è l'unico in grado di distruggere gli scheletri dei dinosauri a terra e, quando riuscite nell'impresa, le ossa rilasciano degli strani oggetti luccicanti che valgono ben 1.000 punti... che siano le anime dei dinosauri estinti?

È importante sapere che i moduli non vanno presi tutti in ordine, anzi possiamo decidere di prenderne solo alcuni. Si perdono uno o più moduli quando l'astronave viene colpita la pri-

Ho giocato a **Terra Cresta** in tantissimi bar e sale giochi durante gli anni Ottanta, poi sono passato alla conversione per Commodore 64 ed infine ho adorato il seguito, **Terra Force**. Eppure mi diverto ancora a giocarci ogni tanto anche se il gameplay è un po' noioso per un videogamer "maturo" come me.

Il gioco si rivela difficile già da subito e la frustrazione arriva presto. Ma fino a quel momento è gradevole. La grafica è bella e caratteristica, anche se poco varia. Il sonoro è proprio eccezionale ma va anche detto che in un vero cabinato arcade si può godere appieno della bella musica ad alto volume e delle potenti esplosioni, mentre questo si perde nell'emulazione su PC.

In conclusione, questo non è solo un altro sparatutto come tanti: questo è il seguito di **Moon Cresta** – e pertanto merita tutto il nostro rispetto!

▼ Le palle chiodate non ci lasciano sparare!

▲ La “Terra Cresta” in tutto il suo splendore!

ma volta. E quando l’astronave viene colpita mentre è nella sua forma base: BOOM... si perde una vita!

In questo videogame non ci sono “smart bomb”. Invece, usando il secondo tasto di fuoco possiamo scomporre la nostra navicella in tutte le sue parti: queste sparano separatamente per qualche secondo. Ovviamente serve avere almeno un modulo a bordo e questa trasformazione si può fare solo tre volte.

Se abbiamo solo un modulo con noi, spariamo una grossa onda laser. Con due moduli abbiamo cannoni che sparano in diagonale. Con tre parti si ha uno sparo che gira intorno. Infine con tutti e quattro si crea una piramide d’attacco che riempie lo schermo con proiettili davanti e in diagonale. Ma soprattutto, quando la scomposizione termina e i moduli tornano ad unirsi all’astronave, ecco riapparire la “Terra Cresta” infuocata per qualche secondo!

Vediamo un po’ qualche punteggio:

100: basi a terra
200: basi sottomarine
1.000: dinosauri
1.000: primo boss
3.000: secondo boss

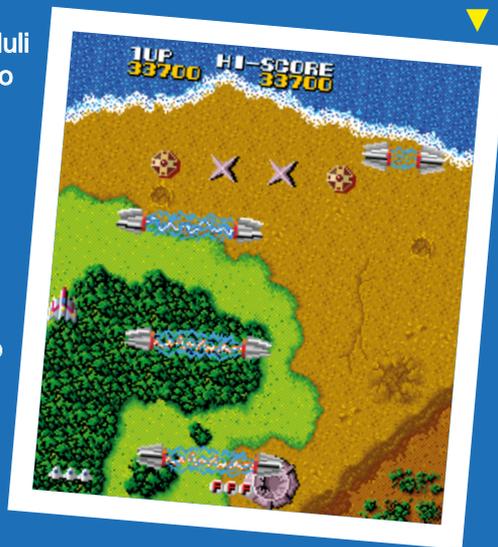
Cè un tipo di nemico piuttosto interessante: palle chiodate indistruttibili che formano una barriera intorno all’astronave per circa 20 secondi, impedendoci di sparare! L’unica cosa che potremo fare è scappare dai nemici o, se abbiamo dei moduli con noi, possiamo fare una trasformazione così da superare le palle chiodate e poter sparare.

Ci sono solo tre tipi di boss. Vi do qualche consiglio su come affrontarli.

Il primo è una astronave robot a forma di croce. Vola per lo schermo lanciando piccole navicelle dalle punte della croce. È piuttosto facile da sconfiggere volandoci intorno e sparando.

Il secondo è il più duro di tutti: spara nuvole di proiettili ed in più lancia navicelle come fosse una portaerei. Se abbiamo tutti i moduli, questo è il momento di fare una trasformazione e mantenere il modulo base sempre davanti al nemico. Così facendo, le navicelle nemiche saranno colpite ancora prima che possano prendere il volo.

Il boss finale è un mech volante con quattro braccia. Spara laser e lancia i pugni contro la nostra astronave. Non difficile e non serve neanche usare la trasformazione: meglio sparare a volontà facendo lo slalom tra i raggi laser nemici.

Barriere elettrificate volanti? ▼

Non c’è presentazione né introduzione... Se non altro la fenice animata nella schermata del titolo è proprio bella! La grafica è tipica di metà degli anni ’80... forse però più monotona della media e non vediamo altro che mare, praterie, colline, basi militari un po’ fantascientifiche e templi greci ripetersi a rotazione.

È un gioco interessante ma diventa presto noioso visto che c’è poco da scoprire andando avanti. La difficoltà poi è alta e proseguire si rivela difficile perfino col cheat-mode attivato. Chiaramente i giochi arcade sono progettati per essere difficili, ma qui si esagera. Il gioco si rivela poco “onesto” e la frustrazione arriverà presto.

Questo gioco non ha un vero e proprio finale: i livelli non sono definiti e lo schermo scorre in un ciclo infinito con boss che appaiono quasi casualmente in modo alternato. Capita anche spesso di trovare boss a distanza di pochi minuti l’uno dall’altro.

Ogni volta che penso a questo gioco mi prende la nostalgia. Mi ha sempre colpito per la grafica ed il sonoro di qualità, molto innovativi a quel tempo. Il gameplay non aveva niente di speciale ma era comunque affascinante. Anche oggi, dopo tanti anni, non ho cambiato idea: è ancora un buon gioco in cui l’unico obiettivo è fare quanti più punti possibile.

La presentazione è carina con un semplice demo e la tabella dei record. La grafica non risente tanto del peso degli anni ed in generale è un bel vedere. Mi piacciono molto poi i dinosauri che, lenti e pesanti, camminano sputando palle di fuoco, wow!

La giocabilità è buona ma alcune sezioni vi faranno sudare le classiche sette camicie per schivare centinaia di proiettili. Non c’è dubbio: questo gioco è puro divertimento per chi ama sparare!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 60%
GRAFICA: 64%
SONORO: 67%
ORIGINALITÀ: 70%
APPETIBILITÀ: 73%
LONGEVITÀ: 58%
EMU QUALITY: 90%

GLOBALE: 65%

©1989 TAITO

RECENSIONE DI MILOS "TALAS" JOVANOVIC

Questo è uno di quei giochi che da piccolo non mi facevano giocare per via dei contenuti... piccanti. Non che da piccoli veramente seguissimo queste regole, in ogni caso parliamo un po' di questo gioco targato Taito che segue la tradizione degli "strip poker". Prima di iniziare, assicuratevi di aver chiuso la porta della vostra cameretta e che mamma non entri mentre state giocando. Il nome **Puzznic** suggerisce che sia una specie di puzzle... sarà così?

Bisogna cogliere l'attimo ▲
per spostare le tessere sul blocchetto

Prima di mettere il gettone, vediamo bene il demo. Notiamo dei piccoli labirinti con dentro tessere di diversi colori. Ad ogni colore corrisponde anche una forma. Abbiamo cubi, piramidi, coni e così via. Da principio non ci sono tessere identiche in contatto tra di loro ma se le spostiamo una alla volta e ne mettiamo almeno due vicine, queste esplodono e spariscono. Obiettivo: farle sparire tutte entro un tempo ben preciso.

Sembra facile ma non lo è affatto! Le tessere non sono sempre in numero pari. Il riquadro nero a sinistra nello schermo ci dice quante di ciascun tipo ne abbiamo in gioco. Questo va tenuto d'occhio perché se abbiamo tessere di un certo tipo in numero dispari, dovremo pensare a qualche stratagemma per riunirle in gruppi di tre, altrimenti una rimane spaiata e ovviamente perdiamo la missione!

Se accoppiamo due tessere otteniamo 100 punti. Se ne accoppiamo tre, ne otteniamo 200. Facciamo poi punti extra se con un solo movimento causiamo una reazione a catena che fa accoppiare molte più tessere. Come anche succede in **Columns** della SEGA, quando le tessere spariscono, quelle che vi stanno sopra vengono giù ed è appunto possibile creare nuove coppie, fare più punti e risolvere i puzzle più velocemente. Ci sono quasi sempre diversi modi per risolvere lo stesso puzzle.

Molto importanti sono i blocchetti che si muovono automaticamente e che fungono da trasporto per le tessere. Non solo rendono i puzzle più vari ma richiedono coordinazione per usarli al meglio. Ricordate che le tessere rispettano la legge di gravità per cui, se gli viene a mancare l'appoggio, non potranno far altro che cadere di sotto!

Possiamo fare fino a due errori durante la partita: è un po' come avere delle

Sono da sempre un fan di questo gioco sia in sala giochi che sul mio vecchio Commodore 64. Le immagini erotiche sono sciatte rispetto ad altri giochi sexy di quel periodo (**Poker Ladies**, ad esempio, era molto migliore). Tuttavia il gameplay è fantastico e mette a dura prova il cervello.

Puzznic è, insieme al suo fratello minore **Plotting**, uno dei puzzle game più innovativi di tutti i tempi. Onore al merito ai game designer di Taito!

Come la maggior parte dei puzzle game da sala, **Puzznic** ha grafica e sonoro basilari ma punta tutto su una altissima appetibilità. Il gameplay è bilanciato alla perfezione e dopo il terzo livello dovrete sfruttare al meglio il sistema di controllo ed i "retry".

Ai livelli avanzati la difficoltà aumenta tantissimo e potrebbe diventare frustrante. Ad un certo punto sembra che aggiungere gettoni sia il solo modo per andare avanti. Ho impiegato fino a 20 minuti e 10 crediti per completare alcuni schemi difficilissimi. **Puzznic** è un buon gioco, forse non originalissimo (come può un puzzle game essere originale?) ma in ogni caso divertente.

...e pian piano Tina si spoglia solo per noi ▶

Il gioco non è male ma non so se mi piace davvero... certamente è molto particolare. Mentre giocavo, mi veniva in mente il classico **Soko-Ban** che mi godevo sul mio PC 286. Ovviamente **Puzznic** è una spanna più sopra essendo un arcade anche se la grafica manca di personalità (a parte le ragazze nude).

Ad ogni modo, essendo un puzzle, difficilmente tornerete a giocarlo una volta finito. Ci sono d'altronde dozzine di puzzle game tra cui scegliere! Provatelo comunque e non dimenticate di provare anche **Soko-Ban**, di cui **Puzznic** sembra quasi un seguito non ufficiale.

La versione censurata ▲

vite a disposizione. Ma se finiamo il tempo disponibile per finire un puzzle, è game over. Il tempo varia, a seconda del puzzle, fra 30 secondi e 2:30 minuti. Più veloci siamo, più punti bonus prendiamo per ogni secondo risparmiato. I secondi valgono 100 punti ciascuno al primo puzzle e questo valore aumenta sempre quando si va avanti nel gioco. Ci sono anche bonus aggiuntivi se fate davvero molto in fretta: si comincia con 10.000 punti e si va su rapidamente.

Quando completiamo un puzzle, veniamo ricompensati con un'immagine che viene svelata pian piano. Le immagini sono... ehm... ragazze mezze nude dall'aspetto asiatico. Hanno nomi sexy come Tracy, Candy e Tina. Possiamo anche scegliere il percorso per i nostri puzzle tramite una mappa che ricorda quella dello sparatutto **Darius**: quattro puzzle costituiscono un livello e ad ogni livello abbiamo un bivio per scegliere il percorso. Dopo nove livelli torniamo al primo puzzle – dunque non c'è un vero e proprio finale ma almeno abbiamo dieci ragazze diverse da spogliare!

I DIP-switch del gioco permettono di disattivare le ragazze completamente, attivare le bombe (fanno esplodere le tessere rimaste spaiate), aumentare il numero di "retry" (gli errori consentiti) e cambiare il livello di difficoltà.

Mi sono appena reso conto che entrambi i giochi da me recensiti finora non hanno un vero e proprio finale, e va beh... Se non altro questo è un puzzle game interessante. Talmente interessante che non c'era neanche bisogno di metterci le donnine nude: sarebbe stato bello anche senza.

La grafica non ha niente di speciale ma questo non importa: questo è un puzzle game! Le ragazze sono disegnate con una qualità che va bene per un gioco di questa era. Anche il sonoro è del tutto trascurabile. Potete tenere il volume al massimo o spento, e non ve ne accorgerete neanche.

Il gioco offre una bella sfida. Gli enigmi sono ben congegnati anche se bilanciati male: ci sono livelli difficilissimi dove sudare sette camicie e magari subito dopo si trovano un po' di livelli talmente semplici da finirli in dieci secondi!

Se vi piacciono i puzzle game, **Puzznic** vi divertirà tanto. Se vi piacciono le belle ragazze... beh trovatevi una fidanzata!

Puzznic è uno di quei giochi che, quando inizi a giocare, non smetti più! Offre una continua sfida con noi stessi per trovare le soluzioni migliori a tutti i puzzle. I primi livelli sono davvero semplici ma poi diventa difficile coordinare ragionamento e velocità d'esecuzione.

La presentazione spiega bene come si gioca. La grafica ed il sonoro non sono particolarmente importanti per questo tipo di gioco ma funzionano bene. Quel che conta qui è solo il gameplay!

Personalmente preferisco abilitare le "bombe" e i "retry" usando i DIP switch del gioco perché torneranno presto utili per evitare di ricominciare i livelli daccapo ogni volta. Sempre coi DIP switch è possibile disabilitare le immagini sexy – cosa che ho fatto subito perché le trovo fatte male e di cattivo gusto.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 77%
GRAFICA: 68%
SONORO: 69%
ORIGINALITÀ: 82%
APPETIBILITÀ: 84%
LONGEVITÀ: 77%
EMU QUALITY: 99%

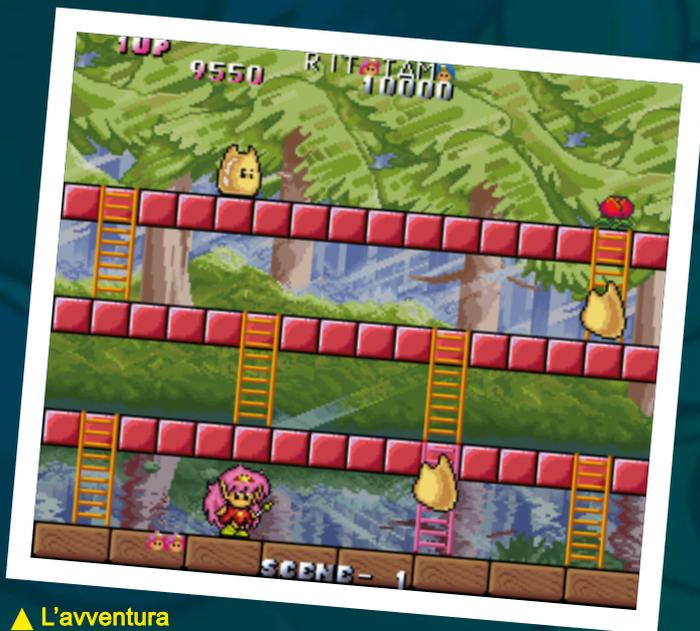
GLOBALE: 76%

©1990 JALECO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON 1" FERRARI

Tanto tempo fa, un nobile guerriero partì per una lunga battaglia. Prima di dire loro addio, diede in dono alle piccole figlie due potenti armi magiche: le Bacchette di Sheesanomo. Queste avrebbero protetto il Villaggio delle Fate dal male. Anche gli anziani del villaggio fecero un regalo alle giovani fatine: le Scarpette Arcobaleno che creano scale magiche con uno schiocco dei tacchi.

Passa poco tempo ed una malefica creatura, metà corvo e metà uomo, rapisce la mamma delle fatine e la imprigiona in cima ad una torre maledetta. Qui comincia la nostra storia.

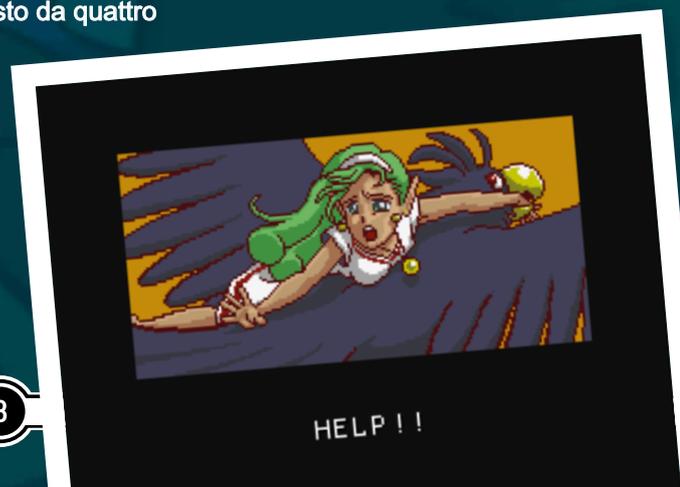
Le piccole Rit e Tam iniziano il loro viaggio per liberare la mamma. La torre ha 31 piani, ciascuno composto da quattro piattaforme colorate collegate da scale di legno. Le piattaforme sono ricoperte di fiori, che danno da 50 a 800 punti ciascuno. Ogni piano è abitato da strani personaggi che girovagano liberamente e sono mortali al tocco. Sono un vero pericolo per le due bimbe!

▲ L'avventura inizia nel bosco ai piedi della torre

Qui entrano in gioco le Bacchette di Sheesanomo. Premendo il pulsante di fuoco, le armi rilasciano un raggio magico che tramortisce i nemici per qualche istante. Premendo il pulsante nuovamente, i nemici vengono sbalzati da una parte all'altra fino a quando esplodono, rilasciando un bonus. Ogni colpo inferto ai

◀ Tragedia in famiglia!

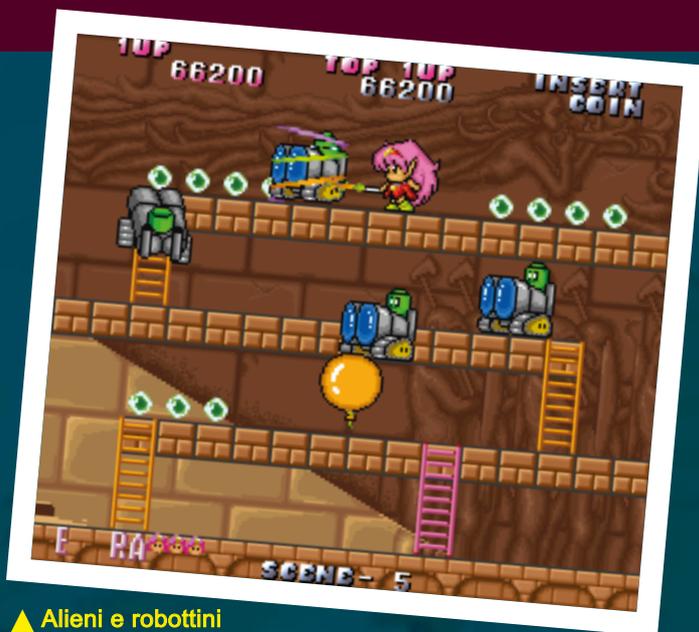
Se parliamo di stile, questo gioco sicuramente ne ha: grafica carina, musiche allegre e buoni effetti sonori.

Però manca l'originalità. Secondo me nei platform così come negli sparatutto (che sono i giochi più popolari) anche una piccola novità fa la differenza e mette il gioco al di sopra degli altri. Questo gioco è un esempio di come non ci siano innovazioni. Risultato: dopo venti minuti di gioco, ci si annoia.

Un altro problema è che il gioco è troppo facile. Si va avanti tra livelli e mostri senza neanche un po' d'impegno. Il mio consiglio? Giocate a **Bubble Bobble**!

nemici vale 100 punti.

Il secondo pulsante serve invece a controllare le scale magiche. Premendolo, le scale compaiono davanti alle bambine permettendogli di scappare dai nemici o raggiungere piattaforme isolate.

I livelli si possono completare in due modi: eliminando tutti i nemici oppure raccogliendo tutte le lettere che compongono la parola "EXTRA". Le lettere appaiono durante un piccolo sotto-gioco che si attiva raccogliendo tutti i fiori in un livello: i nemici spariscono e ne compaiono altri a forma di cipolle animate, che vanno sconfitti per ottenere le lettere. Se non si riesce nell'impresa entro i pochi secondi a disposizione, si torna a combattere i nemici nella loro forma originale. Invece, quando si completa la parola, appare una sexy Regina delle Fate: ci regala una sfera di energia che vale una vita e 10.000 punti, ci augura buona fortuna e ci manda al livello successivo della torre!

I nemici uccisi lasciano cadere oggetti utilissimi come bombe, dinamite, missili terra-aria, palloncini, lanciafiamme e chi più ne ha, più ne metta! Usando una di queste armi per eliminare più nemici con un solo colpo, si ottengono grosse casse di frutta che valgono da 1.000 a 5.000 punti.

▲ Alieni e robottini nella piramide maledetta

E ovviamente non c'è gioco di piattaforme senza i boss di fine area. Sono sprite grossi e molto ben disegnati ed hanno forme animali come coccodrilli, balene ed elefanti. Ogni nemico ci lancia addosso minuscole versioni di se stesso, che rimbalzano da ogni parte. Ogni boss sconfitto vale 10.000 punti.

Arrivati in cima alla torre al piano 31, finalmente potremo combattere contro la creatura demoniaca – e la lotta non è affatto semplice! Il fatto è che, anche dopo aver liberato la regina delle fatine, la storia non finisce qui!

Usando un codice all'avvio della partita successiva, abbiamo accesso ad una nuova avventura dentro una misteriosa piramide. Tra le piattaforme troveremo diamanti al posto dei fiori, alieni al posto degli animaletti fumettosi e... i boss di fine area sono ora delle grosse macchine da guerra come carrarmati e robot! Perfino la sexy Regina delle Fate è... meno vestita della prima!

La piramide è caduta dal cielo cinque anni prima, atterrando vicino al Villaggio delle Fate. Il papà di Rit e Tam andò dentro la piramide per esplorarla ma non tornò mai indietro. La missione delle bambine, stavolta, sarà di salvare proprio lui!

Nel corso della missione scopriamo che si tratta di una fabbrica che sta costruendo una fortezza mobile da usare per conquistare il mondo. Alla fine di questa seconda storia, le bimbe affronteranno una creatura a forma di cervello volante e numerose sfere multicolore che rimbalzano per lo schermo. Il finale rimane a sorpresa per chi avrà la pazienza di finire entrambe le storie!

Ma che bella sorpresa. Non avevo mai sentito parlare di **Rod-Land** ma, dopo averlo provato, ci ritrovo tanto di **Bubble Bobble**!

L'introduzione è ben disegnata anche se mancano le spiegazioni sul gioco (non che sia un problema visto che il gameplay è proprio immediato). Bella la grafica molto colorata, specialmente se consideriamo l'età di questo gioco. Buono anche il sonoro e le melodie di accompagnamento.

Dopo che inizi a giocare, vorrai andare sempre avanti. I nemici sono molto vari e c'è più che una strizzata d'occhio a **Bubble Bobble**. Mi piacciono anche i boss di fine livello e sono anche difficili da risolvere. Per me è un pollice su: da provare!

Non ho alcun dubbio: **Rod-Land** è carino. Ma gli manca quel qualcosa che lo avrebbe reso una pietra miliare come **Bubble Bobble**. Forse per via dell'azione un po' lenta o la semplicità dei primi livelli, ma quel che ne risulta è un gameplay poco più che sufficiente.

Jaleco ha messo insieme tanti elementi dei platform classici: scale di legno, bonus collezionabili e il sotto-gioco "EXTRA" (che viene da **Mr. Do!**) arricchendoli con la presentazione fumettosa, sprite carini e rotondi ed una colonna sonora azzeccata.

In conclusione: il gioco fallisce nel tentativo di raggiungere la qualità dei vecchi classici. Un peccato perché il potenziale ci sarebbe tutto.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 84%
GRAFICA: 84%
SONORO: 73%
ORIGINALITÀ: 48%
APPETIBILITÀ: 83%
LONGEVITÀ: 77%
EMU QUALITY: 99%

GLOBALE: 75%

Parte 2 (1980)

DI MARCO "REDHOT" CASTIGLIONI

"Videogiochi che non possiamo dimenticare!"

Per iniziare, vorrei ringraziare chi mi ha inviato parole d'apprezzamento per il primo episodio di Milestones.

Mi sono reso conto che trattare cinque anni per volta è stato un po' azzardato ed ho "saltato" alcuni giochi che avrebbero meritato di essere trattati. Da questo numero tratterò un anno per volta e descriverò meglio i giochi.

Ora siamo all'età del bronzo che va dal 1980 al 1983. Successivamente vedremo l'età del ferro (1984-1986) ed infine quella dell'oro (1987-1989).

Se avrò tempo, aggiungerò una puntata speciale per quei videogame in cui se non inserisci gettoni continuamente, non si riesce a proseguire. Sono giochi tipicamente usciti dopo il 1990 in quella che chiamerei "L'età della decadenza".

L'età del Bronzo, Parte I

Il 1980 è il punto di svolta. I giochi iniziano ad essere più complessi e colorati di quelli del decennio precedente, spesso con una vera e propria missione da svolgere e non solo un limite temporale entro cui finire.

Molte saghe videoludiche iniziano giusto in quest'anno e le innovazioni sono proprio tante!

Armor Attack (1980, Cinematronics)

Il concept è "spara a tutto quel che si muove senza pensarci due volte".

A bordo di una jeep, combattiamo tra i palazzi di una città lanciando missili contro carrarmati ed elicotteri. L'azione è frenetica e coinvolgente anche se purtroppo i proiettili nemici sono difficili da vedere e si perdono vite quasi senza colpa.

Il gioco va emulato con gli "artwork" attivati in quanto questi contengono i disegni dei palazzi (e senza di loro, non capirete dove andare).

Space Panic (1980, Universal)

Questo è noto per essere il primo videogame di piattaforme, uno dei generi di maggior successo nei decenni successivi.

Il gameplay e lo scopo del gioco sono semplici: eliminare gli alieni in uno schermo pieno di ripiani collegati da scale. Possiamo scavare buche nei ripiani con l'obiettivo di insabbiare gli alieni.

Lo stesso concept sarà ripreso anni dopo in **Lode Runner**. Il gioco è molto difficile ma divertente.

Rally-X (1980, Namco/Midway)

Un piccolo gioco con automobili in un labirinto che scorre su più schermi. Dobbiamo raccogliere le bandierine sparse nel labirinto e, allo stesso tempo, evitare altre macchine.

La nostra vettura può scaricare nuvole di fumo per confondere le altre e scappare più velocemente. Ad ogni tre livelli il gameplay cambia un po' ma l'obiettivo del gioco rimane lo stesso.

Questo è stato uno dei primi giochi ad essere convertito per home computer anche se con nomi diversi (**Radar Rat Race** su Commodore VIC-20 per esempio).

E come se non bastasse, l'anno successivo Namco "ricicla" le PCB invendute per produrre una versione aggiornata: **New Rally-X**, uno dei miei giochi da sala preferiti!

Il gameplay è stato migliorato ed il gioco diventa difficile in modo progressivo: si comincia con una sola macchina avversaria ed il loro numero aumenta pian piano.

La grafica delle macchine è diversa ed anche i colori sono cambiati. Dovendo scegliere tra i due giochi, io preferisco senza dubbio questo!

Centipede (1980, Atari)

Un altro superclassico dalla Atari: un'estensione del concetto di **Space Invaders** ma con un risultato molto diverso.

Controlliamo una piccola navicella che si muove liberamente nella metà bassa dello schermo e dobbiamo distruggere dei millepiedi che vengono giù seguendo un percorso fatto di funghi.

I millepiedi si dividono in due ogni volta che li colpite ed i funghi gli fanno cambiare direzione. E a rendere il tutto più complicato, i funghi si possono distruggere ma poi arrivano insetti che ne "seminano" di nuovi!

Perché si tratta di una pietra miliare? È impossibile dimenticarlo dopo averlo provato. Io, ad esempio, ricordo ancora perfettamente la sequenza dei colori dei funghi attraverso i livelli di gioco – proprio come se ci avessi giocato ieri.

Red Baron (1980, Atari)

Il primo simulatore di volo computerizzato nella storia. Molto divertente ma niente affatto semplice da controllare (perlomeno in emulazione). Come si capisce dal nome, impersoniamo il leggendario Barone Rosso in battaglia nella Prima Guerra Mondiale.

La nostra missione è di abbattere quanti più aerei nemici possibile.

Il gioco è veloce e non ci sono indicatori di altitudine o posizione, il che lo rende piuttosto difficile. Ma con un po' di pratica ci si diverte!

Soccer (1980, Atari)

Non aspettatevi granché ma rimane comunque il primo gioco di calcio ad avere una grafica dettagliata e, se vogliamo, riporta alla qualità visiva del **Basketball** uscito l'anno prima, sempre ad opera di Atari.

Il cabinato originale aveva controller con le trackball, il che significa che giocarlo in sala era molto veloce e frenetico. Invece in emulazione, per via della tastiera, il gameplay diventa molto più lento, difficile e frustrante.

Ciascuna squadra ha due giocatori più il portiere ed il campo è piccolino. Si possono controllare sia i giocatori che il portiere ed esiste anche la modalità a quattro giocatori.

Da provare solo se siete veri amanti di calcio...

Pac-Man (1980, Namco/Midway)

Non servono presentazioni: questo è il videogioco più famoso di sempre. Troviamo libri, interviste ed articoli che raccontano in modo diverso come il gioco sia stato concepito, ma alla fine un fatto è certo: ci volle un anno e mezzo per produrlo. Il che non è poco, soprattutto se consideriamo che il gioco ha solo uno schema che si ripete sempre.

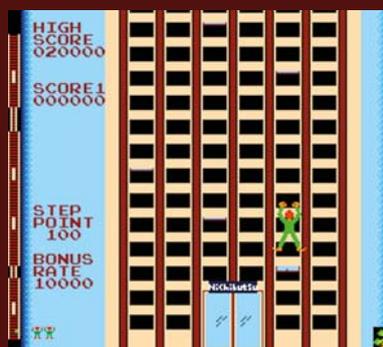
Il nostro **Pac-Man** si muove dentro un labirinto pieno di puntini bianchi, mangiandoli uno per volta. Quattro fantasmi colorati lo inseguono senza sosta e, se lo toccano, se lo mangiano!

Ma ad un certo punto le sorti si invertono ed il protagonista diventa lui stesso un cacciatore – anche se solo per alcuni secondi. E questo meccanismo di gioco va avanti per tutta la partita in un labirinto sempre uguale. Solo i fantasmi diventano un po' più veloci ed aggressivi e gli oggetti bonus cambiano forma e valore.

E poi? Arrivando al livello 255, il gioco va in tilt!

Non tutti sanno che il titolo originale giapponese era **Puckman** ma questo venne cambiato al momento della messa in commercio in Europa ed America per evitare che il nome venisse storpiato con brutti giochi di parole in lingua inglese.

Il protagonista è anche il primo personaggio ad avere creato un fenomeno di merchandising da cui sono stati prodotti gadget di ogni tipo. E si dice che sia anche il videogame più venduto di sempre. Possiamo descriverlo come la quintessenza del videogame da sala.

Crazy Climber (1980, Nichibutsu)

Probabilmente uno dei giochi più originali in sala giochi. Nei panni di una specie di uomo-ragno, il nostro compito è di scalare un grattacielo per essere poi portati via da un elicottero.

Naturalmente troveremo tanti ostacoli lungo il percorso.

I grattacieli sono infatti abitati e c'è gente che tira giù di tutto dalle finestre, che vengono aperte proprio quando il nostro protagonista ci passa davanti. Ma ci si mettono anche grossi gorilloni in stile King Kong ed uccelli che lasciano cadere le proprie uova.

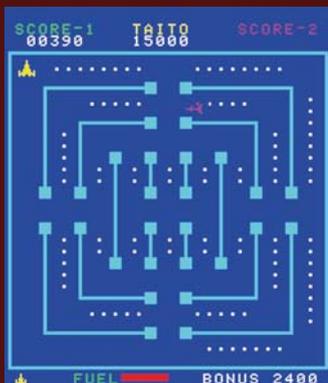
La cosa curiosa di questo gioco è il terribile sistema di controllo: due joystick che muovono mani e piedi del protagonista in modo indipendente. Si muove una mano, poi un piede e via di seguito. Giocare con la tastiera è impossibile a meno di essere... un vero uomo-ragno!

Defender (1980, Williams)

Probabilmente questo gioco vince il premio di sparatutto orizzontale più difficile di sempre. Ben cinque pulsanti d'azione in aggiunta al joystick: un setup davvero impressionante per un gioco realizzato nel 1980.

La missione è difendere gli uomini dagli attacchi alieni. Il problema è che gli uomini sono sparsi lungo un vastissimo territorio montuoso e serve una mini-mappa per orientarsi e localizzarli.

La grafica è coloratissima e veloce, sonoro epico e giocabilità ai massimi livelli: questo basta ed avanza per annoverarlo tra le pietre miliari. Nessun videogiocatore si può definire tale se non lo ha mai provato!

Space Chaser (1980, Taito)

Ancora una variante sul tema dei giochi di labirinto, stavolta a tema spaziale.

Dobbiamo raccogliere tutti i puntini sullo schermo ed evitare lo scontro con un missile vagante.

Il labirinto è formato da una serie di lunghi tunnel concentrici che limitano la capacita di movimento ed è richiesta una buona dose di strategia per attraversarli senza finire contro il missile! Possiamo cambiare direzione ed accelerare la nostra astronave fintanto che abbiamo carburante.

Esistono molti videogame derivati da questo, a riprova che si tratta di un concept vincente.

Star Castle (1980, Cinematronics)

Un'altra innovazione non da poco: il primo videogame dotato di Intelligenza Artificiale!

L'obiettivo è distruggere la fortezza spaziale nel centro dello schermo a colpi di laser. Ma per farlo, dobbiamo prima creare una breccia nella barriera protettiva composta dai tre anelli che le ruotano intorno.

Mica facile! La fortezza si difende e ricrea gli anelli distrutti quando serve. Ci vuole molta abilità e rapidità per raggiungere l'obiettivo.

Secondo il database KLOV, il punteggio non si azzera quando si raggiunge un milione di punti (come tanti giochi di quel tempo) ma anzi continua. Servono quattro ore di gioco per riuscirci, comunque...

Battlezone (1980, Atari)

Probabilmente il miglior esempio di cosa si possa fare con la grafica vettoriale – e di certo il primo videogame ad introdurre il concetto di ambiente 3D.

A bordo di un carrarmato, abbiamo il compito di difenderci e sbaragliare l'esercito nemico.

Il realismo e l'accuratezza della simulazione non passarono inosservati neanche al Dipartimento della Difesa statunitense, che commissionò dei cabinati modificati per addestrare i propri piloti!

Il radar che indica la posizione dei nemici e la possibilità di muoversi liberamente in un ambiente 3D lo rendono una pietra miliare: vi basti pensare a quanti videogame derivano da lui! **Battlezone** ha più di 20 anni ma si lascia giocare esattamente come il primo giorno. Imperdibile!

Missile Command (1980, Atari)

Ancora un classico sopravvissuto fino ai giorni nostri in varie forme.

Siamo al comando di un sistema di difesa anti-nucleare col compito di difendere sei città da una pioggia di missili in arrivo dal cielo. Abbiamo tre basi da cui lanciare razzi difensivi per intercettare i missili nucleari prima che arrivino a segno.

I razzi sono in numero limitato e vanno usati sapientemente.

Il gioco viene incluso spesso nelle collezioni di giochi classici per telefonino o tablet. Interessante ma diventa ripetitivo dopo un po' di tempo.

Moon Cresta (1980, Nichibutsu)

Questo gioco ha la scheda PCB probabilmente più usata come base hardware per i giochi pirata in sala giochi o per conversioni ufficiali – anche per via del popolare processore Z80 al suo interno.

Il gioco introduce un nuovo concetto negli sparatutto: gli armamenti progressivi. L'astronave si divide in tre moduli chiamati I, II e III – che possono essere usati uno alla volta.

Nel corso della partita possiamo riunirli, ottenendo una maggior potenza di fuoco. Il problema arriva quando l'astronave viene colpita e si inizia a perdere pezzi, riducendo di conseguenza il potere offensivo.

Edizione Deluxe 2024

COMPUTER GAMES

Benvenuti sul primo numero di Zzap!Test. Si tratta del nostro tentativo di riportare in vita Zzap! (non che se ne fosse mai andato per davvero) con una prospettiva un po' più moderna. In questo e nei prossimi numeri vi proporremo una selezione di giochi, classici o meno, che ci sembreranno idonei per essere ri-recensiti.

Giochi per home computer ovvero grafica pixellosa e suoni terribili. Non sembra materiale interessante per i maniaci delle sale giochi, soprattutto negli anni 2000. Ma visto che gli emulatori oggi ci permettono di goderci le vecchie glorie su C64, Spectrum e Amiga, non volevamo lasciarci sfuggire l'occasione di parlarne sulle pagine di Zzap!Raine, quindi con un tocco "zzappiano". Con molto piacere ho accettato di lasciare il mio sito di Peek'n'Poke per un po' ed unirmi a questa redazione. D'altronde qualcuno deve pur occuparsi di dare da mangiare a Rockford, no?

Rivedere questi vecchi videogame mi fa venire una lacrimuccia, segno che è giunta l'ora di mettere da parte la nostalgia ed affrontare con obiettività i titoli di questo numero. Si tratta di due arcade non da poco: Rainbow Islands e Super Space Invaders.

È giunto il momento di mettere il joystick in porta due, preparare un tè, premere "play on tape" ancora una volta e goderci un po' di bei retrogame...

Lee "LB" Bolton

REVIEWS

Zzap!Test Numero 1. Allegato a Zzap!Raine Numero 7, Febbraio 2003. Nuova edizione in formato PDF, Gennaio 2024. Distribuzione gratuita.

Direttore Esecutivo: Lee "LB" Bolton
Grafica: Liliana "LV" Vitalini e Anthony "Ant" Stiller (caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2003, copertina 2024, grafica e layout rivista)
Redazione: Lee "LB" Bolton, Luca "MADrigal" Antignano, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

RAINBOW ISLANDS

©1989 Ocean/Graftgold per Commodore 64 cassetta e disco

RECENSIONE DI LEE "LB" BOLTON

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...

Sinclair ZX Spectrum
©1990 Ocean/Graftgold, cassetta e disco

Commodore Amiga
©1990 Ocean/Graftgold, solo disco

Atari ST
©1990 Ocean/Graftgold, solo disco

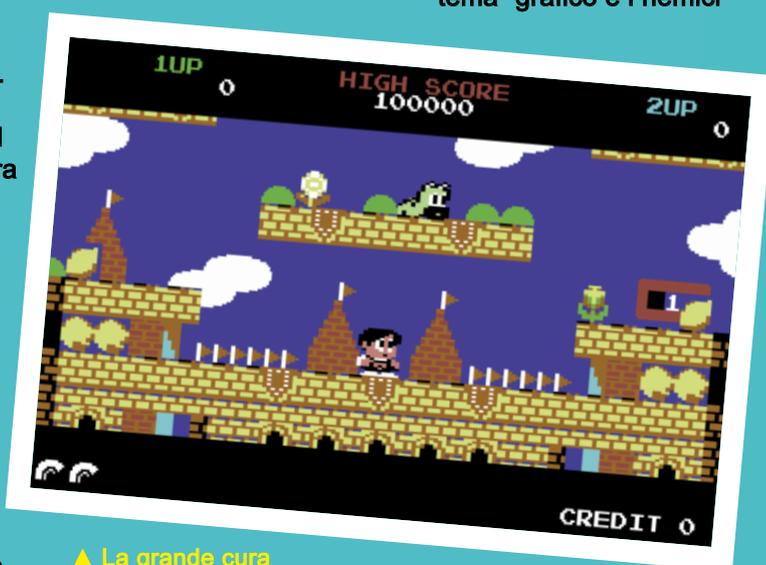
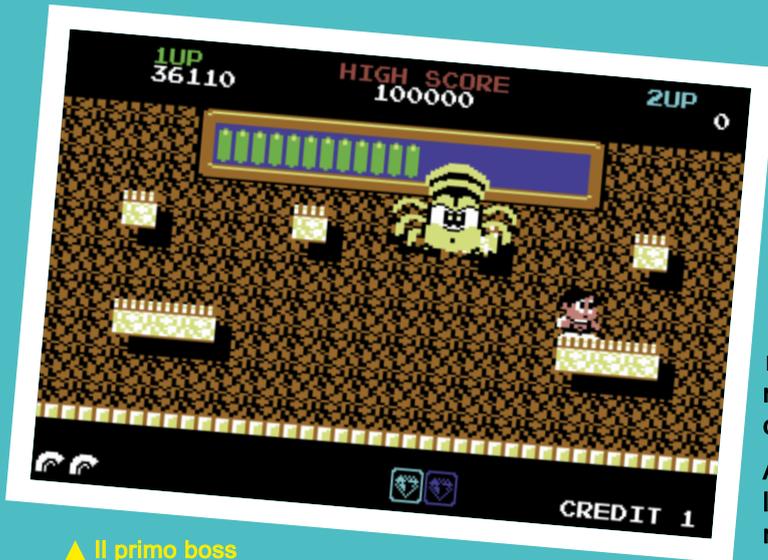
Rainbow Islands rappresenta il ritorno di Bub e Bob. Se vogliamo essere precisi, il titolo completo del gioco è "Rainbow Islands – La Storia di Bubble Bobble II". Si parla di fantomatiche "Isole Arcobaleno" di cui vi racconterò più avanti.

Il gioco vede Bub e Bob finalmente nella loro forma umana, vestiti con maglietta e pantaloncini al posto di quelle eleganti tutine a forma di dinosauro che indossavano nel capitolo precedente. E non solo i personaggi cambiano aspetto, ma il gameplay stesso sembra aver fatto una giravolta dalla testa ai piedi.

Questa volta lo scopo dei nostri beniamini è scappare dalle Isole Arcobaleno, scalandole una alla volta grazie ad un trucchetto magico: premendo il pulsante di fuoco, si crea un arcobaleno simpatico ma letale che elimina qualsiasi nemico sul suo percorso. Ma non solo: l'arcobaleno può essere usato come ponte per raggiungere altre piattaforme ed altri luoghi altrimenti inaccessibili a mezz'aria. E possiamo anche crearne una serie per formare delle vere e proprie scale.

Ma va detto che gli arcobaleni sono fragili e, se ci saltiamo sopra, questi cadono giù sotto ai nostri piedi! Se non altro, mentre cadono, schiacciano qualsiasi nemico che vi si trovi accidentalmente di sotto, eliminandolo: questo risulta utile in molte circostanze!

Le sette Isole Arcobaleno sono piuttosto estese e popolate da creature non proprio amichevoli. Le troviamo ovunque, soprattutto nelle piccole piattaforme dove dobbiamo cercare di passare per forza per fare una sosta tra un ponte-arcobaleno e l'altro.

Ogni isola ha un suo "tema" grafico e i nemici

▲ La grande cura al dettaglio nel porting per C64

▲ Il primo boss
non è difficile come vuol sembrare

lo rispecchiano fedelmente. Si inizia con Insect Island con grosse api, poi su Combat Island troviamo i carrarmati più simpatici che si siano mai visti in giro, Monster Island ha vampiri e licantropi, Toy Island ha nemici che sparano acqua... e così via! Una delle ambientazioni più caratteristiche è Doh's Island che sembra la versione a cartoni animati del classico **Arkanoid**.

Dicevo prima... ogni nemico può essere eliminato con un colpo di arcobaleno ben assestato. Ma se l'arcobaleno gli passa sopra, anziché colpirlo lo blocca di sotto per qualche secondo. A quel punto la creatura cercherà di liberarsi e, se ci riesce, diventerà furibonda e correrà a cercare il nostro personaggio – un po' come succede in **Bubble Bobble** con l'ultimo nemico rimasto sullo schermo.

C'è anche uno strettissimo limite di tempo per finire ciascun livello del gioco. Allo scoccare dell'ora X, l'isola inizia ad inabissarsi e questo si traduce in una cosa sola: acqua che sale pian piano fino alle ginocchia e, se non si sbrighiamo, il nostro Bub finisce tra i pesci e perdiamo una vita.

Mentre ci facciamo strada verso la cima dell'isola, facciamo punti raccogliendo bonus di ogni genere ed una folta schiera di potenziamenti per il nostro personaggio tra cui multi-arcobaleni, scarpette della velocità e preziosissimi diamanti che sembrano solo darci punti ma hanno sotto sotto un ruolo molto importante – che vi spiego tra poco.

Al raggiungimento della linea di traguardo, veniamo ricompensati da uno scrigno pieno di ogni genere di cibo ed oggetti che saltano fuori come se avessero le molle! Questo succede per quattro volte in ciascuna isola. Al quarto traguardo ci aspetta un boss grosso e pericoloso – naturalmente in tema con l'isola stessa (insetti, armi da guerra e così via). Qui i potenziamenti del nostro personaggio diventano fondamentali e se non ne abbiamo raccolti durante la risalita, potremmo trovarci in guai grossi! I boss vanno colpiti parecchie volte e solo nel momento della vittoria riceveremo il grosso scrigno. E via all'isola successiva...

Le partite sono accompagnate da una simpatica melodia che un po' tutti conosciamo. Si tratta di una rivisitazione del classico "Somewhere Over the Rainbow" presa dal film del Mago di Oz. Al suono di questa musichetta, dobbiamo restare concentrati per raccogliere i diamanti colorati in un ordine particolare. Se riusciremo a farlo regolarmente in ogni isola, allora appariranno altre tre iso-

Un Frankenstein ▲
così cicciotto non si era mai visto!

COMMODORE 64

Dopo aver visto la splendida conversione di **Bubble Bobble** ad opera del team Software Creations, non potevamo aspettarci di meno dal porting di **Rainbow Islands**. Sfruttando ogni più piccolo trucchetto reso possibile dall'hardware del C64, questo gioco è un capolavoro di programmazione.

La grafica è precisa a quella della versione originale fino a ricalcare il carinissimo set di caratteri. Purtroppo sono una schiappa nel gioco in sé per cui non sono riuscito a completarlo... eppure ad ogni partita mi sono divertito sempre tantissimo.

Se pensate ad un videogame con una giocabilità "da standing ovation" e l'aspetto di un gioco da sala, beh moltiplicate per due questi aspetti ed otterrete **Rainbow Islands** sul Commodore 64. L'unico difetto di questa produzione: non aver ricevuto il seguito che avrebbe tanto meritato. Sì, sto parlando di **Parasol Stars**. Peccato.

le segrete da giocare e completare (anche se non in tutte le versioni home computer).

A seconda del risultato e del livello di completezza della nostra partita, otterremo uno tra vari possibili finali. Ce ne sono di positivi e di negativi tra cui uno dei peggiori è vedere

ZX SPECTRUM

Ottimo lavoro davvero! Di solito non ho molta fiducia verso le conversioni di giochi arcade sullo Spectrum ma questa volta devo ricredermi e devo ammettere che il risultato non è niente male!

La grafica è meglio di quel che ci potevamo aspettare dal nostro computerino nero. E devo dire che funziona alla perfezione e si apprezza un'ottima cura per i dettagli.

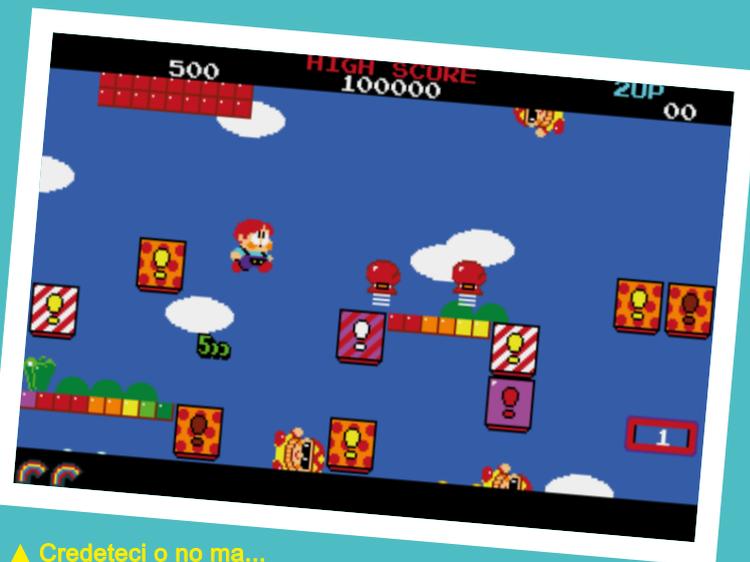
La musica non è all'altezza anzi risulta ripetitiva in quanto limitata ad una piccola porzione della canzone originale. Il gioco offre molte ore di sano divertimento (ma anche qualche lunga pausa durante i caricamenti da cassetta).

Il gioco è un "must" per gli amanti dei giochi di piattaforme. Non ne resteranno delusi!

GLOBALE 80%

La versione Spectrum è molto colorata e veloce

i nostri protagonisti tornare nella loro forma di draghetti sputa-bolle e vedere le Isole Arcobaleno condannate ad un triste destino.

Nella versione per Commodore 64, i livelli vengono caricati uno alla volta dalla cassetta o dal floppy disk. I tempi di

Credeteci o no ma... questa non è la versione da bar. Questo è un Amiga!

COMMODORE AMIGA e ATARI ST

Questa conversione è incredibile! Sembra di giocare con la versione originale da sala e ci possiamo dimenticare di avere invece un Amiga (o un Atari ST, dato che le due versioni sono assolutamente identiche).

Presentazione e grafica sembrano uscite dal cabinato originale e devi addirittura inserire le monete (virtuali) tramite un apposito tasto! Il sonoro è anche lui riprodotto alla perfezione e ricalca fedelmente i suoni del coin-op. La sola differenza con l'arcade è che qui bisogna aspettare il caricamento tra un livello e l'altro. Si tratta di caricamenti quasi immediati che vengono eseguiti in modo intelligente durante le partite, per cui quasi non si notano.

Graftgold ha fatto un lavoro pazzesco ed ha creato un vero capolavoro!

ZZAP! GOLD MEDAL AWARD

GLOBALE 95%

caricamento sono molto brevi e l'azione risulta quasi ininterrotta. Lo schema del gioco ricalca molto fedelmente quello della versione da sala e addirittura il set di caratteri del gioco sembra lo stesso che adorna i giochi originali Taito. Mancano purtroppo le tre isole segrete.

Ma neanche alla fine di questo episodio vedremo la conclusione delle avventure di Bub e Bob. Troviamo una lunga serie di seguiti tra cui vale la pena menzionare **Parasol Stars** (il seguito diretto di **Rainbow Islands**) e la popolarissima serie **Puzzle Bobble** – in cui Bub e Bob ritornano a vestire i panni dei draghetti che giocano con le bolle.

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE: 93%
Accuratissima al punto di dover inserire i crediti per giocare. Ottima gestione del multi-load

GRAFICA: 87%
Carina e coloratissima in generale, però non chiarissima e con un po' di sprite blocchettosi.

SONORO: 82%
Una coinvolgente ripresa di "Somewhere over the Rainbow". Buoni gli effetti sonori.

APPETIBILITÀ: 94%
Il richiamo del coin-op si fa sentire forte ancora prima di caricarlo...

LONGEVITÀ: 88%
...e vi terrà incollati allo schermo per molto tempo!

GLOBALE 91%
Probabilmente la miglior conversione che potessimo sperare ed un gran gioco in generale.

HACK E POKE

Commodore 64, solo versione floppy disk

Anziché caricare il gioco con il classico LOAD"*",8,1 digitare LOAD"CODE",8 ed aspettare che il caricamento venga eseguito fino al riapparire del cursore.

Ora digitare:
POKE 28435,189 per le vite infinite, oppure
POKE 16868,173:POKE 18517,173:POKE 18522,173 per crediti infiniti

Avviare poi il gioco digitando semplicemente RUN oppure SYS 2061.

MAPPE

ZX Spectrum

Si trovano su internet numerose mappe del gioco. Vi proponiamo qui l'immensa mappa dell'ultimo livello del porting per ZX Spectrum.

CODICI SEGRETI

Amiga e Atari ST

Digitare uno ed uno solo dei seguenti codici alla schermata del titolo, mentre l'arcobaleno cambia colore. Si può usare un solo codice per partita.

Scarpette permanenti	BLRBJSBJ
Arcobaleno doppio permanente	RJSBJSBR
Arcobaleno veloce permanente	SSSLLRRS
Mostra suggerimento A	BJBJBJRS
Mostra suggerimento B	LJLSLBLS
Continua dopo la quinta isola	LBSJRLJL
I frutti nascosti diventano sacchi di monete	RRLLBBJS
Continua dopo la quinta isola e attiva i sacchi di monete	RRRRSBSJ
Contatore punti a 100 milioni	SRBJSLSB

Dopo aver inserito il codice scelto, inserire un credito. Un'icona apparirà in basso a sinistra nello schermo, che rappresenta il trucco scelto. Il bonus in questione rimarrà in funzione fino a quando si finiscono i crediti.

Prima dell'avvento di Internet, era piuttosto frequente trovare cassette o floppy disk allegati alle riviste d'informatica. Zzap!64 non faceva eccezione: per meno di due sterline, oltre al giornale si trovava spesso una cassettina omaggio con due o più giochi completi.

Su **Zzap!Test** non siamo mai stati da meno. In ogni numero della rivista in versione web inserivamo dei link per scaricare i due giochi recensiti.
I tempi sono cambiati ed oggi lo facciamo con i QR code!

I QR code in questa pagina rimandano a siti web non correlati in alcun modo a Zzap!Raine ed all'autore di questa pubblicazione.

SUPER SPACE INVADERS

©1991 Domark per Commodore 64 cassetta e disco

RECENSIONE DI LEE "LB" BOLTON

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...

Sinclair ZX Spectrum (solo 128K)
©1991 Domark, cassetta e disco

Commodore Amiga
©1991 Domark, solo disco

Atari ST
©1991 Domark, solo disco

Bom! Bom! Bom Bom!

Da dove viene questo suono martellante? Ma certo... dal classico videogame culto da sala giochi: **Space Invaders!** E tutti noi che eravamo bambini negli anni '70 proviamo immediatamente un brivido lungo la schiena mentre gli alieni invasori scendono inesorabili giù lungo lo schermo.

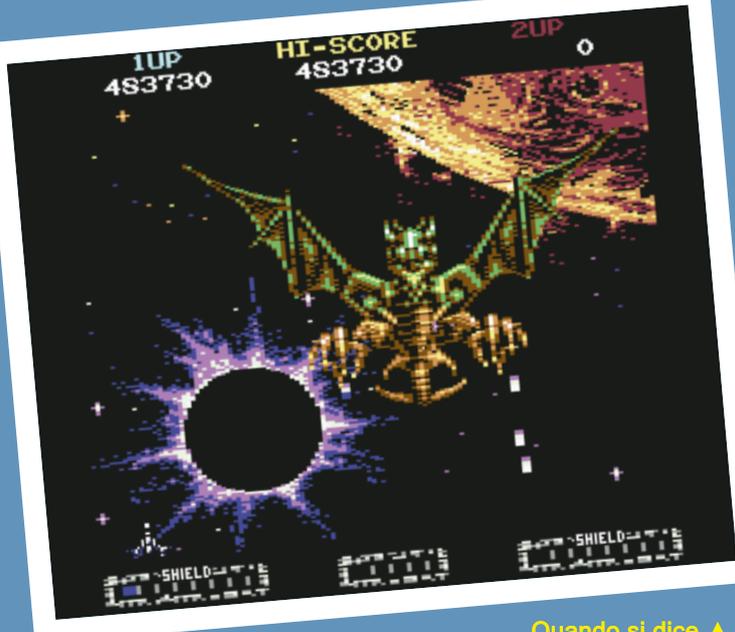
Tutti sappiamo la storia della "invaders-mania" che si scatenò in tutto il Giappone a quel tempo. E chi non conosce la leggenda metropolitana secondo cui le banche esaurirono le scorte di monetine, finite tutte nelle gettoniere dei cabinati di **Space Invaders**?

▲ I punteggi e le barre di energia sono in overscan, wow!

I videogiochi del periodo "classico" vanno e vengono ma tutti ricordiamo quella prima volta in cui abbiamo giocato a **Space Invaders**. E c'è voluto qualche bell'annetto prima che qualcuno pensasse a rispolverare quel vecchio gioco e ad usare un po' di magia per migliorare un gameplay così semplice.

Ebbene questo è quanto Taito ci propone nel 1991: **Super Space Invaders** è una versione riveduta ed aggiornata di quel gioco monocromatico. Ma stavolta abbiamo a disposizione hardware più potente (non che ci volesse molto...) che ci regala nuova colonna sonora, nuovi sfondi e nuova grafica al posto di quei piccoli alieni pixellosi.

Il giocatore ha, ancora una volta, il compito di

▲ L'ultimo baluardo a difesa delle mucche terrestri?

Quando si dice ▲
che i boss sono proprio imponenti!

salvare il mondo da feccia aliena nemica – proprio come già era successo negli anni ’70. Lo schermo ci mostra lo stesso tipo di battaglia e la stessa dinamica: il carrarmato si muove a destra e sinistra nella parte bassa dello schermo mentre col pulsante di fuoco si tirano cannonate contro gli invasori. Questi procedono in fila indiana dall’alto dello schermo e pian piano marciano giù giù verso la Terra. Ogni volta che le file raggiungono i lati dello schermo, scendono di una riga.

Ma a differenza del primo **Space Invaders**, qui la partita non finisce se gli alieni raggiungono il nostro carrarmato: perdiamo invece una delle tre vite a disposizione e gli alieni residui tornano in alto nello schermo. C’è poi un’altra novità: il nostro mezzo gode di una barra d’energia ovvero può subire numerosi colpi dai proiettili nemici prima di esplodere. Questo ci evita continue perdite di vite e ci perdona i piccoli errori occasionali.

Il carrarmato può sparare un solo colpo per volta dunque è sempre opportuno prendere bene la mira ad ogni attacco. Ritroviamo anche le classiche barriere protettive tra noi e gli invasori. Queste possono assorbire un po’ di colpi da entrambi i lati e in più stavolta possono perfino eliminare gli alieni che vi entrano in contatto: molto utili ma, se questo avviene, esplodono quasi subito.

E poi troviamo anche i mitici “power-up” cioè i potenziamenti che non possono mancare in nessuna rivisitazione di un videogame classico ed a cui **Super Space Invaders** non fa eccezione! I moduli di potenziamento vengono rilasciati dalle astronavi madre che scorrazzano in cima allo schermo e rotolano giù verso il terreno. Tra questi troviamo il “Fire Flower” ed il “Buster Laser” che sono essenziali per liberarci di tanti alieni in un colpo solo!

Le prime ondate di alieni ricordano molto il classico originale ma col proseguire del gioco vediamo tanti cambiamenti. Giusto a

▲ Un’epica vista
dello spazio dall’orbita
della nostra Terra

COMMODORE 64

Anche se **Space Invaders** è taaaaaanto vecchio, rimane sempre un divertente passatempo. Devo ammettere che non ero proprio lì a smaniare per provare questa versione “Super” sul mio C64, anche perché... ma chi l’ha mai vista una conversione di **Space Invaders** ben fatta sul biscottone?

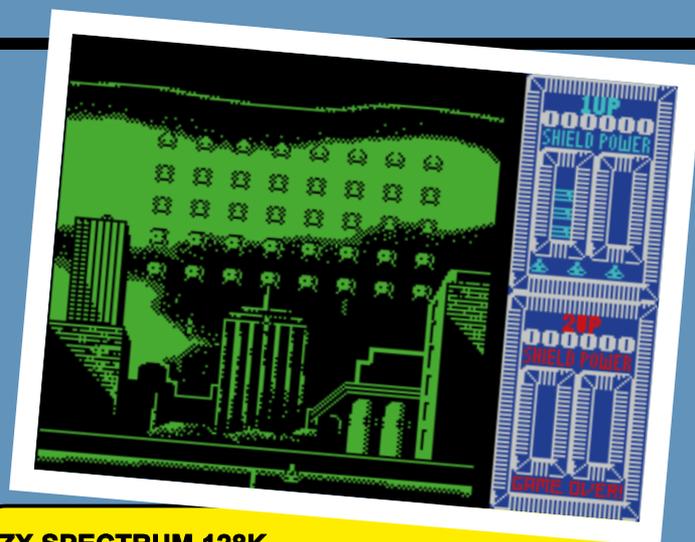
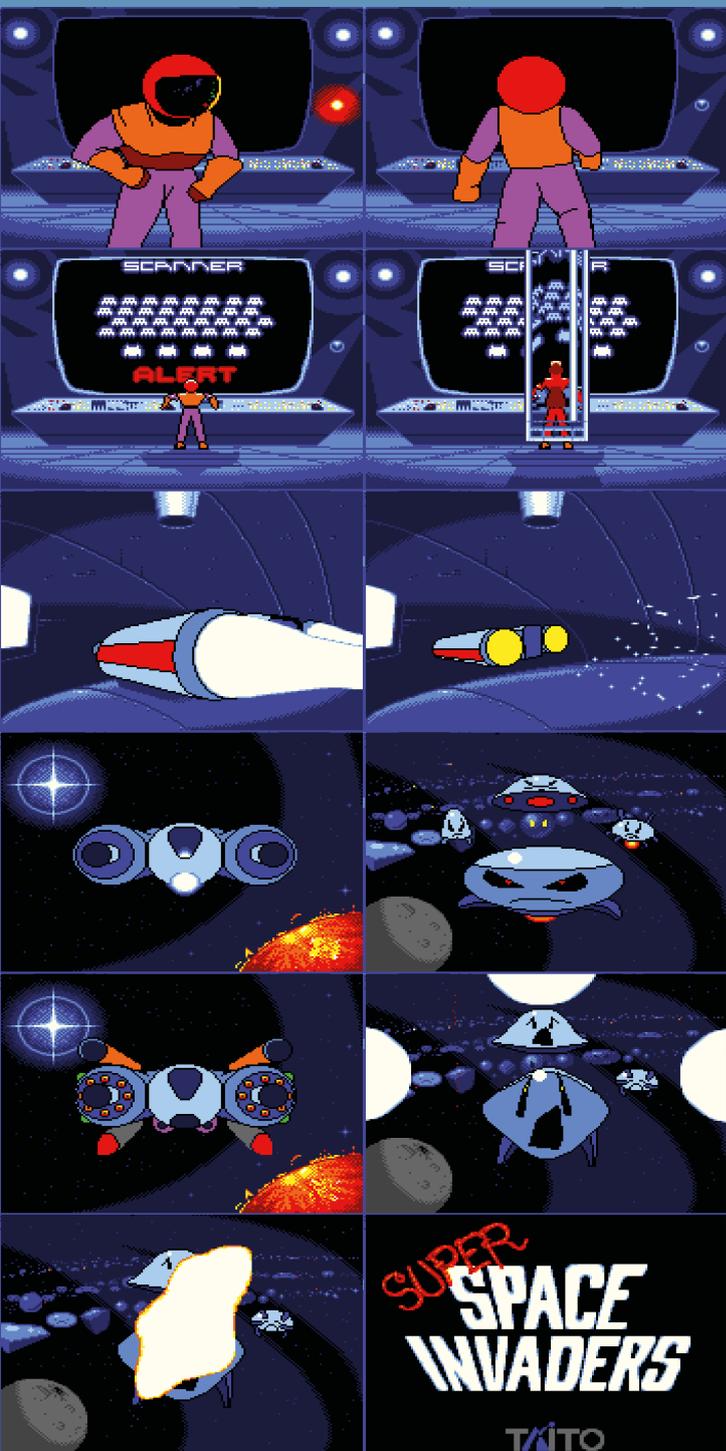
Eppure Domark è riuscita a fare un piccolo miracolo e ci ha regalato un ottimo porting. Si tratta sempre dello stesso gioco che amavo negli anni Settanta ma queste aggiunte, gli schemi bonus ed i boss di fine livello lo rendono irresistibile.

Per non parlare poi della grafica, piena di immagini “retro” e moderne che si amalgamano benissimo. Il sonoro è anche lui degno di nota e fa risuonare il nostro SID con buoni effetti sonori. Insomma siamo davanti ad un semplice mix di azione e divertimento in un videogame “spara-spara” col nome di **Space Invaders** stampato sopra. Bella roba!

titolo di esempio, ci sono alieni che raddoppiano di dimensioni quando colpiti e poi questa volta abbiamo i boss di fine livello – parecchio grossi!

Una delle cose più simpatiche è l'aggiunta del sottogioco bonus "Cattle Mutilation" in cui il nostro cannone sarà posto a difesa di una mandria di... mucche! Mentre lo spostiamo freneticamente

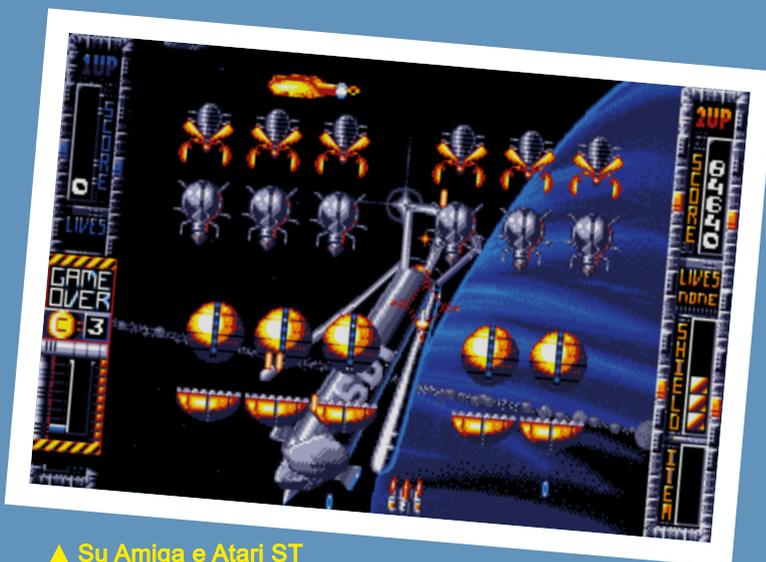
La versione Spectrum ha un look più che dignitoso. Peccato solo per l'eccessiva lentezza dell'azione. ▶

▼ La bella introduzione su Amiga e Atari ST

ZX SPECTRUM 128K

L'introduzione è la parte migliore di tutta la produzione. La grafica in generale non è brutta ma comunque siamo tutti abituati alla povertà di colori dello Spectrum. In questo caso è comunque ben ripagata da una raffinata ricerca di dettagli. Parliamo del sonoro... scusate dove sta? Non reperito e vabbè... Fin qua un po' tutto nella norma. Il vero problema però è la giocabilità.

Se grafica e sonoro avessero lo stesso livello di cura e qualità profusa nella presentazione, **Super Space Invaders** sarebbe anche un bel gioco. Ma purtroppo non lo è affatto! L'azione è lenta, dannatamente lenta su qualsiasi cosa si muova, a partire dal carrarmato fino agli alieni. L'unica cosa veloce è la nave madre, al punto che quasi non si riesce a vederla quando attraversa lo schermo... figurarsi cercare di colpirla!

Il gioco non è divertente e questo è quanto. Vi consiglio sinceramente di rivolgere la vostra attenzione ad altri videogame. E mi viene la curiosità invece di provare il primissimo **Space Invaders** sullo Spectrum – sono convinto che sia meglio di questa versione che di "Super" ha molto poco...

GLOBALE 59%

▲ Su Amiga e Atari ST si tratta più di un remake che di una conversione

a destra e sinistra, frotte di alieni a bordo di classici dischi volanti rotondi appaiono dal nulla e cercano di portarle via nello spazio!

La versione per Commodore 64 è una conversione diretta del coin-op, come si suol dire "completa di armi e bagagli"!

Il gioco non sta tutto su un singolo caricamento e dunque l'azione si interrompe di tanto in tanto. I caricamenti sono lunghetti ma questo non rovina l'azione più di tanto: ad ogni blocco vengono caricati parecchi livelli per cui, tutto sommato, riusciamo a goderci l'esperienza di gioco senza distrazioni.

COMMODORE AMIGA e ATARI ST

Dev'essere uno scherzo... un intero floppy dedicato alla sola introduzione? Bella non c'è che dire, ricca di schermate, animazioni e colori e poi dopo (tanto) tempo finalmente possiamo vedere il gioco vero e proprio.

Grafica bella pulita e rifinita, ottimo sonoro come ci aspettiamo dalle due macchine a 16 bit. Ma... dove sta il gameplay? Vedo pochissime somiglianze col gioco originale e poi l'azione è di una lentezza disarmante! Da giocatore non mi sento affatto invogliato a giocarlo, che delusione!

Le versioni Amiga e Atari ST sono praticamente identiche e realizzate dallo stesso team di programmatori e musicisti, dunque non sto neanche a sforzarmi di capire quale sia meglio (o peggio?) delle due.

GLOBALE 52%

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE: 80%
Il demo del gioco è proprio bello. I caricamenti sono lenti ma non inficiano sull'azione del gioco.

GRAFICA: 71%
Ottimi fondali e con sprite molto carini. Però i proiettili ogni tanto si perdono di vista.

SONORO: 62%
Bella musica di caricamento e poi il gioco ha il classico "Boom! Boom!"

APPETIBILITÀ: 79%
Siamo davanti a Space Invaders con esplosioni e fuochi d'artificio – dunque molto interessante!

LONGEVITÀ: 66%
Il gameplay semplice potrebbe però annoiare tanti giocatori.

GLOBALE 72%

Una versione divertente e stimolante di un gioco super classico.

CODICI SEGRETI

Commodore 64

Digitare PRIVATEPILOT alla schermata del titolo per le vite infinite. *(nota: potrebbe essere necessario digitarlo più volte per farlo funzionare)*

POKE

Commodore 64

Caricare il gioco senza eseguirlo. Poi digitare:

POKE 18581,173

POKE 18584,173

POKE 20253,189

POKE 20223,189

per le vite e l'energia infinita. Eseguire poi il gioco normalmente con RUN (o, se si usa una cartuccia freezer, tornare all'esecuzione).

ZZAP! MEGATAPE

I QR code di seguito permettono di accedere alle versioni complete di Super Space Invaders, in tutte le varianti descritte in questa recensione.

I file vanno poi utilizzati tramite appositi emulatori.

THE GAMES DATABASE

TERRA CRESTA

	TERRA CRESTA (NICHIBUTSU)
Anno	1985
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	Nichibutsu - Terra Cresta (unico)
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x256 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	256
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	8 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» YM2203	4 MHz (Audio)
» YM3526	4 MHz (Audio - versione alternativa)

TOP SECRET

VALORE DEI NEMICI

Amoeba	100	Killer (mina)	indistruttibile
Catherod	300	Paramera	100
Dalos	200	Sathern (torretta)	200
Deross (torretta)	200	Pod	200
Dogg (preistorico)	1000	U-Boss	300
Dragon (preistorico)	1000	Zalome	300
Electric Spring	200/400	Reflecting Cannon (torretta)	100
Gyros	300	Spiena	200
Hidora	200	I BOSS	
Hitode (barriera)	indistruttibile	Chubo	1000
Iron Wolf	100	Daikon	5000
Jupiter	100	Mandler	5000

INFO

STAFF

Designer	Shigeki Fujiwara
Compositore Musiche	Kenji Yoshida
Altri	Isao Shiki
	Hisaya Tsutsui
	R. Yamada

FATTI E CURIOSITÀ

» **Le formazioni d'attacco**

In base al numero di moduli presenti nel nostro Wing Galiber (la navicella principale), nel momento in cui decidiamo di attivare una formazione d'attacco otterremo una delle seguenti configurazioni:

2 "Moon": il secondo modulo si affianca al Wing Galiber. Sparando, si crea un raggio a forma di mezzaluna tra i due, che viene proiettato davanti. Non viene provvista alcuna protezione ai lati, tuttavia lo sparo ha un effetto devastante quando colpisce i nemici posti di fronte.

3 "Extend": il Wing Galiber si pone dietro gli altri due moduli per formare un triangolo. Le tre parti sparano dritto e in diagonale. I proiettili hanno maggiore copertura ma minore potenza rispetto alla mezzaluna.

4 "Cyclone": tre moduli davanti al Wing Galiber per formare una croce. La navetta principale spara i proiettili della versione base mentre i moduli aggiuntivi rilasciano lame rotanti che si muovono a spirale, ottime per colpire alle spalle i cannoncini protetti dalle barriere frontali. Sono molto potenti ma risulta difficile prendere la mira.

5 "Cross": formazione a "V" col Wing Galiber dietro ed i quattro moduli davanti. Ciascun modulo spara proiettili molto potenti davanti o in diagonale. Quasi tutto lo schermo viene riempito di proiettili. Non spettacolare da vedere, ma molto efficiente quando si è in presenza di tanti piccoli nemici.

» **Le combinazioni dei moduli**

Il gioco non ci obbliga ad agganciare tutti i moduli in un ordine predefinito. Possiamo anzi trovarci ad averne solo alcuni e questo dà spazio a molte combinazioni possibili. Eccone alcune:

HIT THE ICE

	HIT THE ICE (WILLIAMS)
Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sport
Classe pinout	JAMMA+
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	4
» Giocatori simultanei	4
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	3
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	6 MHz (CPU)
» YM2203	3 MHz (Audio)
» OKI MSM6295	1 MHz (Audio)

PUZZNIC

	PUZZNIC (TAITO)
Anno	1989
Classificazione	Produzione standard
Genere	Puzzle
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	256
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	1
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	6,66 MHz (CPU)
» MC68705	3 MHz (CPU Controller)
» YM2203	3,33 MHz (Audio)

ROD-LAND

	ROD-LAND (JALECO)
Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 56 Hz
» Colori utilizzati	256
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68000	6 MHz + 7 MHz (CPU)
» YM2151	3,5 MHz (Audio)
» OKI MSM6295	4 MHz + 4 MHz (Audio)

TOP SECRET

DUE STORIE IN UN GIOCO

Sia la versione internazionale che quella giapponese della PCB del gioco contengono entrambi gli episodi di Rod-Land: la storia principale "Salva la mia Mamma" e quella secondaria, "La Piramide Sconosciuta" (vedi recensione a pagina 8).

Possiamo scegliere l'episodio con cui giocare impostando i DIP Switch sulla scheda prima di avviare l'emulatore. Ma possiamo anche decidere di cambiare e giocare l'altro episodio subito prima di iniziare una partita. Basterà inserire il gettone, muovere il joystick come spiegato di seguito, e premere il tasto di avvio partita (1P o 2P).

Se la scheda è impostata su "Salva la mia Mamma", per passare a "La Piramide Sconosciuta" muovi il joystick:

PCB internazionale: GIÙ per tre volte e avvio partita
PCB giapponese: SU per tre volte e avvio partita

Se la scheda e' impostata su "La Piramide Sconosciuta", per passare a "Salva la mia Mamma" muovi il joystick:

PCB internazionale: SU per tre volte e avvio partita
PCB giapponese: GIÙ per tre volte e avvio partita

Crashing & Zzapping into Your Galaxy NOW!

FOR SPECTRUM & COMMODORE ENTHUSIASTS WITH THEIR FINGER ON THE BUTTON!

ON SALE NOW

CRASH MICRO ACTION
A FUSION RETRO PUBLICATION NO.17 Aug / Sept 2023 £4.99
THE BEST SPECTRUM MAGAZINE IN THE WORLD...
FOUR PAGE REVIEW OF DEV WILL TOO, FIRST REVIEW OF GHOSTLY CAPERS
NEWS, PREVIEWS, NICK'S HINTS & TIPS, SIMON'S SCREENS, INVESTIGATIONS, FEATURES, NEXT & MORE REVIEWS THAN YOU CAN SHAKE AN RF LEAD AT!
ZX SPECTRUM
JOHN GIBSON TRIBUTE
ALL YOUR SINCLAIR NEWS DIGITAL & PRINT

ZZAP! 64
STILL WETWANG'S BEST-SELLING C64 MAG
£4.99
COMMODORE
LAST DEFENDER OR OFFENDER?
OUR FAMED DEVELOPER DIARY RETURNS
NEW CIA CHIPS & MORE ARE HERE!
BOOK LOOK: RETRO GAME DEV

The only magazines rampacked with vital info on Spectrum and Commodore games!

SUBSCRIBE NOW AT WWW.CRASHMAGAZINE.CO.UK
WWW.ZZAPMAGAZINE.CO.UK

NEWS REVIEWS ARTICLES COMPETITIONS HISTORY

Cartoons by mch
facebook.com/artbymch
m-harrison.co.uk